

# Diablo 2

**Sinnvolle  
SÖLDNER**



**Tipp 5:** Von der Aura des Paladins geschützt, friert der Eisenwolf mit seinem Eiszauber den Feind ein.

**TIPP 5:** Der Sinn oder Unsinn der Söldner in Diablo 2 ist umstritten. Die Räuberinnen und Wachen des ersten und zweiten Aktes können Sie getrost links liegen lassen. Die Damen halten schweren Attacken kaum Stand, und die Wüstensöhne sind nur im Nahkampf einigermaßen zu gebrauchen. Die Eisenwölfe des dritten Aktes dagegen sind eine sinn-

volle Investition. Achten Sie unbedingt auf einen Begleiter mit Kältezauber, der für Sie Gegner verlangsamte oder gar einfriert.

*Christoph Schöter*

**Söldner  
PFLEGEN**

**TIPP 6:** Denken Sie daran, dass von einem Söldner oder einer Ihrer Kreaturen getötete Monster Ihre Erfahrungspunkte steigern. Bei einem Levelaufstieg wird auch Ihr Miet-Kämpfer stärker. Angeschlagene Begleiter können nur durch die Auren des Paladins oder von einem Heiler wiederhergestellt werden. Geben Sie also auf ihn acht, wenn Sie von seinen Abschüssen profitieren wollen.

**Gefährliche  
SCHREINE**

**TIPP 7:** Nicht jeder der Schreine in den Dungeons hat einen positiven Effekt. Der Schrein der Monster macht ein beliebiges Monster in der Nähe zum Champion oder Boss. Benutzen Sie in nur, wenn Sie für den Kampf gewappnet sind und Erfahrungspunkte schefeln wollen. Schreine des Feuers und des Gifts spendieren jeweils acht Explosiv- respektive Würgegas-Elixiere. Der Schrein des Feuers verletzt allerdings mit seiner Explosion nicht nur Gegner, sondern auch Sie. Achten Sie also auf Ihre Lebenspunkte, wenn Sie diesen Altar benutzen. Der Schrein des Gifts schädigt hingegen nur Monster in seiner Nähe.

**Edelsteine  
HANDELN**

**TIPP 8:** Wenn Sie überflüssige Edelsteine loswerden wollen, sollten Sie die Juwelen einzeln verkaufen. In gesockelte Gegenstände eingebaut bekommen Sie nur noch einen Bruchteil des eigentlichen Wertes erstattet. Ein Grund mehr, sich ganz genau zu überlegen, welchen Stein man wo einbauen sollte.

**schnelle  
WAFFEN**

**TIPP 9:** Achten Sie bei der Wahl der Waffen nicht nur auf den angerichteten Schaden: Fast noch wichtiger ist die Angriffsgeschwindigkeit. Wenn ein Schlag mit einer langsamen Waffe danebengeht, müssen Sie lange warten, bis Sie erneut zuschlagen können. Mit einer schnellen Waffe erhöhen Sie die Chance, in der gleichen Zeit einen Treffer zu landen. Die Angriffsgeschwindigkeit der Waffen ist bei jedem Charakter anders.

**NAHKAMPF  
mit  
Wurfaffen**

**TIPP 10:** Wenn Ihre Wurfäxte zur Neige gehen und Sie keine Ersatzwaffe dabei haben, sollten Sie zum Nahkampf übergehen. Zwar ist der angerichtete Schaden geringer, dafür müssen Sie dem Gegner nicht mit

bloßen Händen gegenüberreten. Außerdem haben Wurfaffen keine Abnutzungerscheinungen, genau wie Armbrust und Bogen.

*Redaktion*

**Angenehme  
NEBEN-  
EFFEKTE**



**Tipp 11:** Der Kriegstasche des Geistes steigert die Gletschernaedel-Fertigkeit der Zauberin um zwei Stufen.

**TIPP 11:** Viele Waffen haben besondere Eigenschaften und verursachen zum Beispiel zusätzlichen Blitzschaden. Bewährt haben sich Schwerter, die Leben und/oder Mana saugen. Besonders Totenbeschwörer und Zauberin können mit dem richtigen Stab ihre Fertigkeiten drastisch verbessern. Sehr gut sind auch Waffen, die den Gegner verlangsamen oder sogar einfrieren. Fast alle Knüppel und Szepter verur-

**ADEL  
verpflichtet**

sachen bei Untoten 150 % Schaden.

**TIPP 12:** Für den Sieg über Diablo bekommen Sie als tapferer Abenteurer vom Programm einen Titel verliehen. Dieser Titel ist abhängig vom Geschlecht Ihres Charakters und dem Schwierigkeitsgrad. Dabei ist es egal, ob Sie alleine oder im Battle.net spielen, geadelt werden Sie auf jeden Fall.

**Titel  
Normale Helden**

Schwierigkeitsgrad	Heldin	Held
Normal	Dame	Sir
Albtraum	Fürstin	Fürst
Hölle	Baroness	Baron

**Profi-Helden**

Schwierigkeitsgrad	Heldin	Held
Normal	Countess	Count
Albtraum	Duchess	Duke
Hölle	Queen	King

**Prisma-  
Amulett  
MEIDEN**

**TIPP 13:** Das Prisma-Amulett aus sechs unterschiedlichen, perfekten Edelsteinen und einem Amulett gehört zu den aufwändigsten Rezepten für den Horadrim-Würfel. Nun berichten immer mehr Spieler, dass das Amulett lediglich alle Widerstände um 25 % steigert. Außerdem verwandelt sich das Prisma-Amulett nach einiger Zeit durch einen Bug in ein normales magisches Amulett zurück – die Edelsteine sind vergeudet. Sparen Sie also lieber Ihre Steine für Schilde und Waffen.

*Redaktion*

**SCHUTZ  
suchen**

**TIPP 14:** Die Wüste vor Lut Gholein ist ein gefährliches Pflaster. Wenn Ihnen wieder einmal viele Monster auf den Fersen sind, dann laufen Sie einfach nahe an die Stadtmauer heran. Das Spiel glaubt dann, Sie wären in der Stadt, und die Gegner lassen Sie in Ruhe Ihre Gesundheit auffrischen.

*Florian Pfarr*

**MEPHISTO  
austricksen**

**TIPP 15:** Der Endgegner des dritten Aktes, Mephisto, ist mit diesem Trick keine harte Nuss mehr. Locken



**Tipp 15:** Links oben im Bild ist gerade noch Mephistos Fußspitze zu erkennen. Schießen Sie darauf!

Sie Mephisto aus seinem Versteck. Dann ergreifen Sie sofort die Flucht nach links oder rechts, um wieder in die Haupthalle zu kommen. Mephisto wird Ihnen nicht folgen, bleibt aber so günstig stehen, dass Sie ihm von weitem mit

Fernwaffen oder Zaubersprüchen einheizen können. Die Karte auf dem Bild zeigt Ihnen, wo Sie sich gefahrlos postieren können.

Jutta Herrmann

### Stadtportale KNACKEN

**Tipp 16:** Obermotz Diablo hat die schlechte Angewohnheit, Ihre Stadtportale mit einem Knochenkäfig zu schließen. Diesen Käfig können Sie allerdings zerstören, er hat nur 150 bis 200 Hitpoints. Danach ist der Weg in die Stadt für Sie frei.

Alexander Oh

### Erfahrung RETTEN

**Tipp 17:** Wenn Sie nach dem Sieg über Diablo weiter spielen, verlieren Sie bei Ihrem Ableben immer Erfahrungspunkte. Um das zu verhindern, sollten Sie kurz vor Ihrem Exitus auf die Escape-Taste drücken und speichern. Wenn Sie jetzt wieder neu laden, müssen Sie sich zwar erst wieder zum vorherigen Standort durchkämpfen, die Erfahrungspunkte bleiben Ihnen aber erhalten.

Alexander Oh

### Horadrim-Malus KLAUEN

**Tipp 18:** Der Schmied, der den Horadrim-Malus in der fünften Quest des ersten Aktes bewacht, macht schwächeren Charakteren oft zu schaffen. Dabei muss er gar nicht getötet werden. Wenn Sie seine Schärgen beseitigt haben, locken Sie den Hammerchwinger einfach aus seiner Schmiede. Dabei sollten Sie immer rennen, das Monster ist langsamer als Sie. Ködern Sie ihn in einen weit entfernten Raum (allerdings nicht zu weit, denken Sie an Ihre Ausdauer). Jetzt schnell zurück in die Schmiede und ein Stadtportal öffnen. Greifen Sie sich den Hammer, und bevor der Schmied Sie einholt, sind Sie schon wieder sicher im Lager der Jägerinnen. Wenn Sie später stärker geworden sind, können Sie immer noch zurückkommen und dem Schmied zeigen, wo der Hammer hängt.

Dieter Ellmer

### BEIN wieder- beschaffen

**Tipp 19:** Wenn Sie Wirrets Bein bereits verloren oder verkauft haben, weil Sie es für nutzlos hielten, bleibt Ihnen der Kuh-Level leider verwehrt. Doch ein kleiner Trick genügt: Wenn Sie mit Ihrem Charakter eine Mehrspieler-Partie eröffnen und mit dem Monolithportal im Feld der Steine nach Tristram teleportieren, liegen dort Bein und Gold wieder an Ort und Stelle. Wenn Sie Wirret ausgeraubt haben, verlassen Sie das Spiel und starten Sie den Solo-Modus, um auf Kuhjagd zu gehen.

Oliver Vonderheid

### Kühe HÄMMERN

**Tipp 20:** Das Milchvieh im geheimen Kuhlevel zeigt vielen Spielern die Hörner. Zumindest Paladine sollten aber leicht mit den Wiederkäuern fertig werden,



**Tipp 20:** Der wirbelnden Hämmer des Paladins lassen dem Rinderwahnsinn keine Chance.

wenn sie den Gesegneten Hammer mindestens auf Stufe 3 ausgebaut haben. Das heilige Werkzeug macht auch aus großen Kuhherden Roastbeef. Wenn Sie dann noch zusätzlich die Dornen-Aura aktivieren, sollte Ihrem Helden nichts mehr passieren können.

Elmar Adam

### Betten PLÜNDERN

**Tipp 21:** Immer wieder stoßen Sie auf leer stehende Häuser, in denen sich neben einer Truhe oft auch Möbel befinden. Klicken Sie in den Häusern auf jeden Fall immer auf das Bett, oft werden Sie mit etwas Gold belohnt. Auch die toten Kühe in Tristram können Sie anklicken, dabei wird aber meistens eine Kadaver-Explosion ausgelöst.

Martin Gasse

## Mehrspieler-Schummeleien

### Charsi AUSBEUTEN

**Tipp 22:** Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel mit Freunden spielen, können Sie die Belohnung für die fünf-



**Tipp 22:** Von Charsi verzauberte Gegenstände haben meist mehrere nützliche Eigenschaften.

te Quest im ersten Akt, Charsis Angebot einen Gegenstand zu verzaubern, sehr gut ausnutzen. Sichern Sie Ihre Charakterdaten in ein temporäres Verzeichnis, wie weiter oben beschrieben. Steigen Sie in das Spiel ein, und lassen einen Gegenstand von

Charsi verzaubern. Diesen neuen magischen Gegenstand legen Sie auf den Boden und verlassen das Spiel. Jetzt kopieren Sie die ursprünglichen Daten wieder in das Save-Verzeichnis und klinken sich erneut ein. Sie finden den ersten Gegenstand auf dem Boden, und haben immer noch einmal Verzaubern gut. Dieses Spielchen können Sie so lange wiederholen, bis Sie sich mit guten Gegenständen eingedeckt haben.

Alexander Oh

### Geld RETTEN

**Tipp 23:** Im Mehrspieler-Modus mit Freunden sollten Sie vor einem großen Kampf Ihr ganzes Geld neben der Schatzkiste auf den Boden legen. Wenn Sie jetzt in der Hitze des Gefechts sterben, verlieren Sie zumindest kein Geld. Denken Sie aber daran, dass am Boden herumliegendes Geld nach etwa einer Stunde einfach verschwindet. Sammeln Sie es deshalb rechtzeitig wieder auf! Diesen Trick sollten Sie außerdem nur anwenden, wenn Sie Ihrem Mitspieler vertrauen können.

Patrick Dahms



## Unique Items

**MEHR**  
Gegenstände

**TIPP 24:** In der folgenden Tabelle finden Sie noch mehr Spezielle Gegenstände, die unsere Leser seit der letzten Ausgabe entdeckt haben. Wie immer erheben wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

## Spezielle Gegenstände

Name	Typ	Auswirkungen
Blutrausch	Morgenstern	Angriff: +50; Schaden für Untote: 150 %; Lichtradius: +2; erhöhter Schaden; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Der Knirscher	Handaxt	Angriff: +30; Chance für tödlichen Schlag: 20 %; Monster heilen nicht: 50 %
Der Patriarch	Großschwert	Magieschaden: -3; Schaden: -3; Treffer blendet Ziel; Extragold von Monstern: +100 %
Der Riese	Riesenaxt	Stärke: +10; Schaden: +8-15; Anforderungen: +20 %; Chance für tödlichen Schlag: 33 %
Der Salamander	Kriegstab	Angriff: +50; Feuerschaden: +1-10; Feuerwiderstand: +20 %; alle Feuer-Fertigkeiten: +2
Elendsstab	Hellebarde	Giftwiderstand: +15; Giftschaden: +7-28 für 3 Sek.; max. Giftschaden: +15; Lichtradius: +2; verlangsamt Ziel: 50%
Falkenhemd	Schuppenpanzer	Verteidigung: +12; Kältewiderstand: +15 %; max. Kältewiderstand: +15 %; Einfrieren nicht möglich
Falleiche	Dornenkeule	Blitzwiderstand: +60 %; Feuerwiderstand: +20 %; Feuerschaden: +6-8; Schaden für Untote: 150 %; Gegner werden zurückgestoßen
Frostbrand	Panzerhandschuhe	Verteidigung: +30; max. Mana: +40 %; Kälteschaden: +1-6; erhöhter Schaden
Giftschutz	Brustpanzer	max. Giftwiderstand: +15%; Giftschaden: +7-9 für 3 Sek.; Lichtradius: +2
Hand von Broc	Lederhandschuhe	Mana: +20; Giftwiderstand: +10 %; abgesaugtes Leben und Mana/Treffer: 3%
Jägerbogen	Kompositbogen	Angriff: +60; Alle Widerstandsarten: +10; Schaden für Untote: 200 %; Chance für tödlichen Schlag: 30 %
Kinemils Ahle	Riesenschwert	Feuerschaden: +6-12; Angriff: +45; Mana: +20
Klingenknochen	Doppelaxt	Verteidigung: +20; Angriff gegen Untote: +40; Schaden für Untote: +200 %; Feuerschaden: +4-7; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Nachtrauch	Gürtel	Mana: +10; Alle Widerstandsarten: +10; erlittener Schaden reduziert Mana: 50 %; Schaden: -2
Seelenschinder	Schottenschwert	alle Widerstandsarten: +5; abgesaugtes Leben/Treffer: 4 %; abgesaugtes Mana/Treffer: 5 %; erhöhter Schaden
Spieß von Krintiz	Säbel	Stärke: +10; Geschicklichkeit: +10; abgesaugtes Mana/Treffer: 3 %; ignoriert gegn. Verteidigung
Sturmauge	Kriegszepter	Kälteschaden: +3-5; Blitzschaden: +1-6; Schaden für Untote: 150 %; Leben wieder auffüllen: +10

## Charakterplanung

**Reine**  
**MARGINALE**

Über die sinnvolle Verteilung der Fertigkeiten-Punkte beim Charakteraufbau gehen die Meinungen auseinander. Bei jeder Charakterklasse gibt es unterschiedliche Wege, einen erfolgreichen Kämpfer aus-

zubilden. Wir haben unsere Erfahrungen mit den fünf Charakteren zusammengestellt.

## Die Amazone

**Bogen**  
**ODER**  
**Speer**

**TIPP 25:** Konzentrieren Sie sich entweder auf Speer- oder Bogen-Fertigkeiten. Versuchen Sie nicht, in beiden Disziplinen gut zu sein. Als Bogenschützin profitieren Sie von den Feuer- und Eispileilen, die der Amazone mit den entsprechenden Fertigkeiten zur Verfügung stehen. Zudem kann eine Speerwerferin dem Gegner mit Gift- und Blitzschaden zusetzen und außerdem noch einen Schild tragen.

**TIPP 26:** Sobald die Amazone Level 30 erreicht, sollten Sie die Walküre-Fertigkeit benutzen. Die herbeigerufene Kämpferin ist nicht nur stark im Gefecht, sondern lenkt mit ihrer leuchtenden Aura auch die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich.

## Der Barbar

**Waffen**  
**BEHERR-**  
**SCHEN**

**TIPP 27:** Wie die Amazone sollte sich auch der Barbar auf die Beherrschung einer Waffenklasse konzentrieren. Bewährt hat sich hier die Knüppel-Beherrschung, da Knüppel und Szepter meistens mit zusätzlichen Eigenschaften ausgestattet sind, zumindest aber bei Untoten 150 % Schaden anrichten. Als Nahkämpfer sollte der Barbar eine Waffe benutzen, die bei jedem Treffer Leben und Mana saugt. So hält sich der Verbrauch an Tränken niedrig.

**nützlicher**  
**SCHREIHALS**

**TIPP 28:** Die Elixiere-finden-Fertigkeit spart dem Barbaren eine Menge Gold. Nahezu nutzlos ist da-



**Tipp 28:** Der Grausige Schutz des Barbaren jagt Gegnern mit einem Skelett-Totem Angst ein.

gegen die Fertigkeit für Gegenstände, da die meist minderwertig sind und kein Geld bringen. Ganz besonders praktisch ist auch der »Grausige Schutz«, der mit einem abschreckenden Totem allzu große Gegnermassen für einige Zeit im Zaum hält.

**WIDER-**  
**STAND**  
**ist sinnvoll**

**TIPP 29:** In höheren Levels sollten Sie dem Barbaren unbedingt die Fertigkeiten Eisenhaut und Natürlicher Widerstand beibringen und ausbauen. Sie erhöhen den Verteidigungswert und die Widerstandskraft gegen Elementarschäden.

**kämpfend**  
**SPRINGEN**

**TIPP 30:** Der Barbar hat zwei Fertigkeiten, die es ihm ermöglichen zu springen: Den normalen Sprung, und den Sprung-Angriff. Investieren Sie in den einfachen Sprung nur den einen Punkt, der nötig ist, um im Fertigungsbaum aufzusteigen. Es lohnt sich mehr, die mühsam erworbenen Punkte in die Verbesserung des Sprung-Angriffs zu stecken. Beide Fertigkeiten lassen Sie gleich weit hüpfen, aber ein Angriffsbonus zahlt sich immer aus. *Armin Schürhagl*

## Der Paladin

Mit Schilden  
SCHLAGEN



**Tipp 31:** Nur der Paladin kann sehen, welchen Schlag-Schaden ein Schild als Waffe anrichtet.

OPFER  
bringen

vestition. Die erlittenen 8 % Schaden pro Treffer werden dann leicht wieder aufgewogen.

SKELETTE  
beherrschen

## Der Totenbeschwörer

**Tipp 32:** Die Skelett-Beherrschung-Fertigkeit stärkt bei Beschwörern ab Level 30 nicht nur die herbeigerufenen Skelett-Krieger und -Magier, sondern auch wiederbelebte Monster. Golems profitieren dagegen nur von der Golem-Beherrschung.

Kadaver  
SPRENGEN

**Tipp 33:** Die Kadaver-Explosion des Totenbeschwörers ist, richtig angewendet, eine furchtbare Waffe. Wenn Sie auf größere Gegnergruppen stoßen, sollte das erste getötete Monster das Ziel dieses Zauberspruchs sein. So verursachen Sie schnell beträchtlichen Schaden. Die Anführer von Monstergruppen liefern besonders heftige Explosionen.



**Tipp 33:** Die Kadaver-Explosion des Totenbeschwörers richtet bei Gegnergruppen ein Blutbad an.

Magier  
BELEBEN

**Tipp 34:** Wenn Sie gegnerische Skelett-Magier getötet haben, sollten Sie aus deren Kadavern wieder Skelett-Magier erschaffen. Die so erzeugten Kreaturen stehen einen Level über den herkömmlichen Magiern aus sonstigen Monstern.

WARM  
halten

## Die Zauberin

**Tipp 35:** Die Zauberin braucht naturgemäß Mana, um zu kämpfen. Weil Manatränke rar sind, ist die Wärme-Fertigkeit für schnelle Mana-Regeneration besonders wichtig. Hier investierte Punkte sind auch in höheren Levels noch nützlich.

Elementare  
ZAUBEREI

**Tipp 36:** In jedem der drei Fertigkeitensäume sollte sich die Zauberin auf wenige Angriffssprüche konzentrieren. Besonders praktisch ist die Gletschernä-

Gegner zu lähmen. Für den Paladin hat jeder Schild auch einen Schlag-Schaden, der zu beachten ist.

**Tipp 20:** Die Opfer-Fertigkeit ist in Verbindung mit einer Leben und Mana saugenden Waffe oder einem solchen Gegenstand eine lohnende In-

del aus der Eis-Kategorie, da Sie Gegner nicht nur verlangsamt, sondern komplett einfriert. *Redaktion*

## Namenskunde

Sicher haben Sie sich schon über die lustigen Namen der magischen Waffen und Gegenstände in Diablo 2 gewundert. Diese Namen sind aber nicht das willkürliche Produkt der Spaßvögel von Blizzard, sondern folgen einem bestimmten System.

Der Name eines magischen Gegenstandes (nicht Rare- oder Unique-Items!) setzt sich folgendermaßen zusammen: Präfix + Art des Gegenstandes + Suffix. Dabei sind Präfix und Suffix für die speziellen Eigenschaften und den benötigten Level verantwortlich. Ein »Azurblauer Eisenhut der Gier« lässt zum Beispiel Ihren Kältewiderstand um 5-10 % steigen und erhöht gleichzeitig Ihre Chance, bei Monstern Gold zu finden um 40-60 %. Diablo 2 achtet darauf, nur logische Kombinationen zu verwenden. Sie werden also keinen Gürtel finden, der Ihren Feuerschaden an Gegnern erhöht.

Die bisher bekannten Prä- und Suffixe haben wir in einer Tabelle für Sie zusammengestellt. Wenn Sie eine Bezeichnung entdecken, die in unserer Liste fehlt, schicken Sie uns wie bei den speziellen Gegenständen einfach eine Mail oder einen Brief. **MS »**

## Präfixe und ihre Bedeutung

### Angriff

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Bronzen	Angriff: +10-20	0
Eisern	Angriff: +21-40	2
Stählern	Angriff: +41-60	4
Silbern	Angriff: +61-80	6
Rotgolden	Angriff: +81-100	8
Weißgolden	Angriff: +101-120	10
Himmelssteinern	Angriff: +121-150	12

### Erhöhter Schaden

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Gezackt	angerichteter Schaden: +110-120 %	0
Tödlich	angerichteter Schaden: +121-130 %	2
Grimmig	angerichteter Schaden: +131-140 %	4
Brutal	angerichteter Schaden: +141-150 %	7
Massiv	angerichteter Schaden: +151-165 %	10
Wild	angerichteter Schaden: +166-180 %	12
Gnadenlos	angerichteter Schaden: +181-200 %	15

### Angriff und Schaden

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Scharf	Angriff: +10-20; erhöhter Schaden	2
Fein	Angriff: +21-40; erhöhter Schaden	4
Kampfstark	Angriff: +41-60; erhöhter Schaden	6
Soldatisch	Angriff: +61-80; erhöhter Schaden	8
Ritterlich	Angriff: +81-100; erhöhter Schaden	10
Fürstlich	Angriff: +101-120; erhöhter Schaden	12
Königlich	Angriff: +121-150; erhöhter Schaden	14

## Verteidigung

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Robust	Verteidigung: +120-130 %	0
Stark	Verteidigung: +131-140 %	4
Glorreich	Verteidigung: +141-150 %	8
Gesegnet	Verteidigung: +151-160 %	12
Geweiht	Verteidigung: +161-180 %	16
Geheiligt	Verteidigung: +180-200 %	20

## Schutz vor Magie-Schaden

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Unzuverlässig	Magieschaden: -1	3
Verstärkt	Magieschaden: -2	10

## Kältewiderstand

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Azurblau	Kältewiderstand: +5-10 %	2
Himmelblau	Kältewiderstand: +11-20 %	6
Kobaltblau	Kältewiderstand: +21-30 %	10
Indigoblau	Kältewiderstand: +31-40 %	12
Saphirblau	Kältewiderstand: +41-50 %	14

## Feuerwiderstand

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Blutrot	Feuerwiderstand: +5-10 %	2
Weinrot	Feuerwiderstand: +11-20 %	6
Granatrot	Feuerwiderstand: +21-30 %	10
Rostrot	Feuerwiderstand: +31-40 %	12
Rubinrot	Feuerwiderstand: +41-50 %	14

## Blitzwiderstand

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Ockergelb	Blitzwiderstand: +5-10 %	2
Hellrot	Blitzwiderstand: +11-20 %	6
Korallenrot	Blitzwiderstand: +21-30 %	10
Hellbraun	Blitzwiderstand: +31-50 %	14

## Giftwiderstand

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Meergrün	Giftwiderstand: +5-10 %	2
Dunkelgrün	Giftwiderstand: +11-20 %	6
Chromgrün	Giftwiderstand: +21-30 %	10
Smaragdgrün	Giftwiderstand: +31-50 %	14

## Alle Widerstände

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Prismatisch	Alle Widerstände: +15-25 %	0

## Ausdauer

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Robust	max. Ausdauer: +3-5	7
Unermüdlich	Ausdauer-Regeneration: +50 %	7

## Lichtradius

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Glitzernd	Lichtradius: +1	0
Glühend	Lichtradius: +2	3

## Mana absaugen

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Triumphierend	Mana: +1 pro getöteter Gegner	0
Schlau	zugefügter Schaden zu Mana: 10 %	3

## Angst

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Heulend	Monster fliehen	0

## Glück

Präfix	Auswirkung	Benötigter Level
Zufällig	Chance, mag. Gegenstand zu finden: +10-15 %	3

## Suffixe und ihre Bedeutung

### Leben

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Schakals	Leben: +1-5	0
des Fuchses	Leben: +6-10	3
des Wolfes	Leben: +11-20	5
des Tigers	Leben: +21-30	7
des Mammuts	Leben: +31-40	9
des Kolosses	Leben: +41-60	12

### Verteidigung

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Obhut	erlittener Magieschaden: -1	3
des Wächters	erlittener Magieschaden: -2	6
der Sicherheit	erlittener Magieschaden: -3	9
der Verneinung	erlittener Magieschaden: -4	12
der Gesundheit	erlittener Schaden: -1	3
des Schutzes	erlittener Schaden: -2	6
der Absorption	erlittener Schaden: -3	9
des Lebens	erlittener Schaden: -4	12

### Schaden

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Würde	min. Schaden: +1	0
des Maßes	min. Schaden: +2	3
der Auszeichnung	min. Schaden: +3	6
der Leistung	min. Schaden: +4-5	9
der Kunstfertigkeit	max. Schaden: +1	0
der Qualität	max. Schaden: +2	2
der Verstümmelung	max. Schaden: +3-4	3
des Schlachtens	max. Schaden: +5-7	5
des Grauens	max. Schaden: +8-10	7
des Gemetzels	max. Schaden: +11-14	9
des Blutbades	max. Schaden: +15-20	11

### Kälteschaden

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Frostes	Kälteschaden: +1-4	2
des Gletschers	Kälteschaden: +4-12	7

### Feuerschaden

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Flamme	Feuerschaden: +2-6	2
des Feuers	Feuerschaden: +6-11	7
des Brandes	Feuerschaden: +10-20	12

### Blitzschaden

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Schocks	Blitzschaden: +1-8	4
des Blitzes	Blitzschaden: +1-16	8
des Donners	Blitzschaden: +1-32	12

**Giftschaden**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Fäulnis	Giftschaden: +2-7 für 3 Sekunden	2
des Giftes	Giftschaden: +4-14 für 3 Sekunden	4
der Pestilenz	Giftschaden: +12-28 für 3 Sekunden	7

**Kältewiderstand**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Tauens	Halbe Einfrier-Dauer	0

**Giftwiderstand**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Heilung	reduziert Vergiftungsdauer: 25 %	3
der Verbesserung	reduziert Vergiftungsdauer: 50 %	0
des Trotzes	reduziert Vergiftungsdauer: 75 %	0

**Geschicklichkeit**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Geschicklichkeit	Geschicklichkeit: +1-3	0
der Fertigkeit	Geschicklichkeit: +4-6	5
der Genauigkeit	Geschicklichkeit: +7-10	10
der Präzision	Geschicklichkeit: +11-15	15
der Perfektion	Geschicklichkeit: +16-20	20

**Geschwindigkeit**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Bereitschaft	leicht erhöhte Angriffsrate	0
des Eifers	erhöhte Angriffsrate	4
der Hurtigkeit	stark erhöhte Angriffsrate	8
der Schnelligkeit	maximale Angriffsrate	12
der Eile	schneller Gehen/Rennen	0
des Schreitens	schnell Gehen/Rennen	0
der Geschwindigkeit	am schnellsten Gehen/Rennen	0

**Stärke**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Stärke	Stärke: +1-3	3
der Macht	Stärke: +4-6	5
des Stiers	Stärke: +7-10	7
des Riesen	Stärke: +11-15	9
des Titanen	Stärke: +16-20	12

**Fertigkeiten**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Geisterbeschwörers	Alle Totenbeschwörer-Fertigkeiten: +1	0
des Totenbeschwörers	Alle Totenbeschwörer-Fertigkeiten: +2	0
des Schlitzers	Alle Barbaren-Fertigkeiten: +1	0
des Berserkers	Alle Barbaren-Fertigkeiten: +2	0
des Mönches	Alle Paladin-Fertigkeiten: +1	0
des Priesters	Alle Paladin-Fertigkeiten: +2	0
des Engels	Alle Zauberinnen-Fertigkeiten: +1	0
des Erzengels	Alle Zauberinnen-Fertigkeiten: +2	0
des Pfeilmachers	Alle Amazonen-Fertigkeiten: +1	0
des Bogenschützen	Alle Amazonen-Fertigkeiten: +2	0

**Lichtradius**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Lichtes	Lichtradius: +1	3
des Glanzes	Lichtradius: +3	0
der Sonne	Lichtradius: +5	0

**Durchbohrung**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Durchbohrung	Monster-Verteidigung pro Treffer: -10-20	3
des Stoßens	Monster-Verteidigung pro Treffer: -25-40	8
des Durchstoßens	ignoriert Rüstung des Gegners	0

**Zauberei**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Lehrlings	schnelleres Zaubern	2
des Magiers	schnellstes Zaubern	6

**Erholung**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Ausgleichs	schnellere Erholung nach Treffer	2
der Stabilität	schnellste Erholung nach Treffer	4

**Abwehren**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Parade	Chance zum Blocken: 10 %	0
der Abweisung	Chance zum Blocken: 20 %	5

**Anforderungen**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Einfachheit	Anforderungen: -20 %	0
der Simplizität	Anforderungen: -40 %	0

**Gold**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Gier	Gold von Monstern: +40-60 %	0
des Reichtums	Gold von Monstern: +80-120 %	8

**Monsterheilung**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Bösartigkeit	Monster heilen nicht	4

**Rückstoß**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Bären	Gegner werden zurückgestoßen	4

**Glück**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Chance	Chance für mag. Gegenstand: +10-19 %	6
des Glücks	Chance für mag. Gegenstand: +20-35 %	8

**Regeneration**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Regeneration	füllt Leben auf: +3	5
des Neuwuchses	füllt Leben auf: +5	10

**Rache**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
der Dornen	Angreifer erleidet Schaden: 1-3	7
der Stacheln	Angreifer erleidet Schaden: 2-6	10

**Leben/Mana absaugen**

Suffix	Auswirkung	Benötigter Level
des Blutegels	abgesaugtes Leben/Treffer: 4-7 %	3
der Heuschrecken	abgesaugtes Leben/Treffer: 8-10 %	6
der Fledermaus	abgesaugtes Mana/Treffer: 4-8 %	3
des Vampirs	abgesaugtes Mana/Treffer: 9-12 %	6